

06/01/14

Introduction

Notre projet de ce semestre a consisté à lier nos objectifs de développement et linguistiques de manière ludique. Pour cela, nous avons organisé des sessions dédiées à des jeux exclusivement en anglais s'appuyant sur des divertissements télévisés anglo-saxons ouverts aux étudiants GSI.

I. Contexte :

Objectifs :

- Personnels
- Linguistique

Moyens mis en œuvre : animation orale

Paradoxes

⇒ Problématique :

Comment améliorer notre anglais grâce à l'oral en animant un groupe pendant notre année de master, alors que nous sommes toutes les deux introverties ?

Différentes démarches possibles (débat, au sein de l'école ou en dehors...) => Choix

II. Notre Démarche :

- Gantt

- Analyse des besoins

- Analyse de l'existant

=> analyse multicritère

=> Sélection du type de jeu

- préparation séance

- retour sur séances (fiches évaluation) : échec, amélioration continue, changement de public (ss-traitement de l'organisation)...

- points à améliorer dans le jeu

III. Fonctionnement au sein du groupe :

- Définition des objectifs de chacune et de ses attentes, méthodes de travail...
- Feedbacks réguliers
- Strokes
- Travail individuel puis collectif
- Préparation par exos gestion stress

Pb rencontrés => Points à améliorer ds notre fonctionnement, évaluation

Conclusion